

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	ANÁLISIS E IDEACIÓN EN EL DISEÑO I		
Identificador:	33496		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	FORMACIÓN BÁSICA		
Tipo:	MATERIA BASICA		
Curso:	1	Periodo lectivo:	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	70	Trabajo Autónomo:	80
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	GUTIERREZ PEREZ, JOSE NICOLAS (T)	Correo electrónico:	jngutierrez@usj.es

PRESENTACIÓN:

El análisis y la interpretación de la realidad. Observación crítica y analítica. Argumentación y comunicación del diseño. Significación y lenguaje. Comunicación gráfica, oral y escrita del diseño. Aproximación a ejemplos de diseño contemporáneo (mirada ajena). Criterios y análisis crítico. La teoría y la práctica.

La materia de Análisis e ideación en el diseño I se encuentra enmarcada dentro del bloque de materias que sirven de introducción al mundo de la ideación, que es competencia específica y atributo de los profesionales ocupados en la gestación de las ideas y la resolución de los problemas de nuestro tiempo. De carácter eminentemente práctico, la materia se basa fundamentalmente en el desarrollo de las competencias expositivas de la persona en formación. Junto con las materias Análisis e ideación en el diseño II, Expresión y representación para el diseño y Geometría digital y programación avanzada, todas ellas de primer curso, complementa y sirve de introducción a las sucesivas materias de corte creativo en cursos posteriores. Esta materia está basada en la formación intelectual programada en el primer semestre del programa y tiene como finalidad que el estudiante comience

a manejar las ideas y las formas del espacio y de los objetos teniendo en cuenta que la materia supone para el alumno un primer contacto con dichas cuestiones. Así pues, la materia pretende conseguir una visión introductoria, creciente y gradual de las cuestiones elementales de ideación que irán ampliando su complejidad para ser continuadas en los sucesivos cursos del Grado. Para ello se tomarán como objeto de estudio de elementos, piezas y espacios paradigmáticos de la Historia del Diseño, del Arte y de la Arquitectura desde los que se pueda analizar con claridad los valores fundamentales de la producción proyectual, como son la forma, la materia, el espacio, la escala o la geometría y que permitan a los estudiantes entender los procesos que han llevado a su construcción para extraer desde aquí lecciones que les han de servir en su propia producción; en otras palabras, que el alumno comience a "leer y escribir" en códigos de diseño.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
	G04	Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos del diseño digital de la sociedad actual.
Competencias Específicas de la titulación	E08	Conocer de manera adecuada las tradiciones, artísticas, arquitectónicas, urbanísticas y paisajísticas de la cultura occidental, así como de sus fundamentos técnicos, climáticos, económicos, sociales e ideológicos, la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas.
	E15	Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.
Resultados de Aprendizaje	R01	Aplicar su capacidad sintética-analítica para la resolución de problemas abstractos.
	R02	Comprender los lenguajes inherentes a la producción plástica y al diseño.
	R03	Domínio de técnicas destinadas al análisis y comprensión del espacio y los objetos.
	R04	Aplicar las estrategias de comunicación a través del diseño.
	R05	Acercarse a las estrategias de percepción y transmisión sensitiva de los objetos y los espacios.
	R06	Realizar tareas sencillas relativas al desarrollo de proyectos de diseño.

REQUISITOS PREVIOS:

Tener conocimientos generales, procedentes de los estudios de Bachillerato, o de otras titulaciones universitarias, sobre la historia del diseño, el trabajo de los diseñadores y otros agentes involucrados en el desarrollo y construcción de la forma de las ciudades y entornos artificiales para la vida y el trabajo de las personas. Disponer de habilidades básicas personales, naturales o adquiridas mediante

aprendizaje en el bachillerato, en otras titulaciones universitarias o por tutelas familiar, de expertos o de profesionales, para el dibujo manual, la síntesis intelectual y el discurso oral.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

Debido a la situación sanitaria generada por la pandemia COVID-19 la docencia se impartirá alternativamente entre la modalidad presencial y online (a través de Microsoft Teams) de acuerdo a las indicaciones expuestas en el apartado denominado **Previsión de actividades de aprendizaje** de la Guía Docente.

Contenidos de la materia:

1 - Representación Bidimensional
2 - Descripción analítica
3 - Representación Aérea
4 - Abstracción y Concepto
5 - Morfología

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El método de aprendizaje propuesto en esta asignatura, se articulará mediante la integración de distintos bloques teórico-prácticos que convergerán en el espacio del aula. De este modo, se fomentará la aparición de los distintos tipos de sinergias fundamentales para desarrollar las habilidades y capacidades específicas del futuro diseñador. Para ello, se proponen tres bloques metodológicos que coincidirán, en gran medida, con la estructura organizativa de las clases presenciales.

1/ Seminarios Teóricos

En ellos, se transmitirán los conocimientos teóricos e instrumentales, a través de distintas presentaciones orales, que permitirán al alumno adquirir aquellas competencias fundamentales y específicas de esta asignatura. La temática de estos seminarios complementará el desarrollo personal de los ejercicios que el alumno se encuentre desarrollando. Por este motivo, las materias que se impartirán serán muy variadas: desde el aprendizaje práctico de herramientas gráficas, hasta la teoría y crítica académica más clásica.

2/ Actividades Semanales

Se trata de ejercicios cortos cuya duración es continua e ininterrumpida y que, con una carga de trabajo limitada, ocupan el cuatrimestre completo. Con ello, se pretende establecer una dinámica basada en el trabajo individual y el debate colectivo, que fomente las relaciones intelectuales entre compañeros. A través de los tres ejercicios planteados, el alumno asumirá competencias en la cultura, crítica y comunicación del diseño. Además de ello, se fomentará la investigación como parte fundamental del desarrollo académico del alumno, así como de las competencias propias en el análisis del objeto de diseño.

3/ Ejercicios

Son aquellos de mayor carga práctica y de trabajo autónomo y, que con una duración media de 6 semanas, disponen de comienzo y fin determinado. Con estos ejercicios se persiguen unos objetivos muy concretos, que el alumno debe ir desarrollando de forma paralela a las Actividades Semanales. Para ello, cuentan con el apoyo de los seminarios teóricos que les servirán de guía y referencia para su completo desarrollo. La dificultad de estos ejercicios irá en progreso, y tratarán de desarrollar, de forma secuencial, las competencias específicas de la asignatura, que se plasmarán, como compendio, en el último ejercicio del curso.

La finalidad última de la metodología propuesta es la de plantear un espacio de constante debate en el contexto del aula. En los Seminarios Teóricos, el alumno tiene la oportunidad de ampliar su conocimiento, y conformar, a través de preguntas y respuestas, un espacio de convergencia entre profesor y alumno. Las Actividades Semanales permiten al alumno adentrarse en el camino de la introspección mediante el análisis de un edificio o un documento gráfico. Esto, les

permitirá extraer aquellas cuestiones más relevantes, transcribirlas de forma personal mediante croquis a mano alzada, y exponerlas ante sus compañeros. De este modo, los alumnos podrán confrontar las distintas visiones individuales, favorecer su capacidad expresiva, y desarrollar su visión crítica. Asimismo, los Ejercicios pretenden fomentar la capacidad analítica y propositiva de cada alumno: a través de su propio trabajo, debe conformar un discurso gráfico, exponerlo públicamente, y defenderlo de las críticas constructivas realizadas por sus compañeros y profesores. En definitiva, se trata de aprender del trabajo ajeno, digerir y analizar lo propuesto, conformar un discurso gráfico y oral, exponerlo ante sus compañeros, debatir y defender sus propias conclusiones.

Todas las sesiones que se desarrollan en el aula tendrán el mismo esquema organizativo, salvo los días de entrega y exposición de Ejercicios (consultar apartado Previsión de actividades de aprendizaje). En la primera parte de la clase, se impartirá el Seminario Teórico correspondiente y complementario a la temática del Ejercicio que el alumno se encuentre desarrollando. Posteriormente, cada alumno expondrá el resultado semanal de sus Actividades Semanales, y se abrirá un espacio de debate respecto al mismo. A mitad de clase, tendrán lugar los ejercicios de Dibujo a Mano Alzada, con una duración aproximada de una hora. Finalmente, se cerrará la clase revisando, de forma colectiva, los avances que cada alumno aporta al desarrollo de su Ejercicio. En los días programados como entrega y exposición de ejercicios, y para poder llevar a cabo dicha tarea, así como la presentación del nuevo enunciado, se suprimirá el Seminario Teórico inicial.

Finalmente, las recomendaciones más importantes que se pueden realizar a los alumnos se pueden resumir en:

- Asistencia a las sesiones de teoría de forma reflexiva y participativa.
- Seguir el desarrollo de los trabajos con los criterios establecidos.
- Realizar un trabajo constante y continuado.
- Ser autocrítico.
- Resolver las dudas con los profesores de la materia.
- Resolver las dificultades encontradas con los compañeros.
- Disfrutar con el trabajo.

Se considera imprescindible la asistencia del alumno a las actividades organizadas por la Escuela de Arquitectura y Tecnología USJ, especialmente a las conferencias y seminarios impartidos por arquitectos y diseñadores invitados.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	14
	Otras actividades teóricas	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	25
	Proyección de películas, documentales etc.	1
	Talleres	25
	Actividades de evaluación	1
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	2
Trabajo Autónomo	Preparación de trabajos individuales	32
	Preparación de trabajos en equipo	30
	Tareas de investigación y búsqueda de información	18
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	10 %
Trabajos individuales:	40 %
Trabajos en equipo:	45 %
Otros:	5 %
TOTAL	100 %

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

ÁLAREZ, Soledad. Oteiza; Pasión y Razón. San Sebastián: Ediciones Nerea, 2003
CHILLIDA, 1948-1998. Museo Nacional Reina Sofía (Catálogo), 1998
PALAZUELO, Pablo; POWER, Kevin. Geometría y Visión. Granada: Diputación Provincial de Granada, 1995
GOMEZ, VICTOR. LLORENS, TOMAS. SCHMIDT, KATHARINA. Chillida. Fundacio Joan Miro (December 31, 1998)
BLASER, WERNER. Ludwig Mies Van Der Rohe (Obras y proyectos / Works and Projects). Gustavo Gili.
KOENIG, GLORIA. Charles and Ray Eames: 1907-1978, 1912-1988: pioneros de la modernidad. Arlanza Ediciones, 2008
SHARMAN, RUTH. The spirit of the Bauhaus. Thames & Hudson, 2018
SENNETT, RICHARD. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009
COSTA, JOAN. Señalética. Enciclopedia de Diseño. Barcelona: CEAC, 1987.
BHASKARAN, L. El diseño en el tiempo. Barcelona: Blume, 2007.
ESKILSON, S. Graphic Design: A New History. New Haven: Yale, 2012.
MUNARI, BRUNO. El arte como oficio. Barcelona: Gustavo Gili, 2020.

Bibliografía recomendada:

DE SOLÁ-MORALES, Ignasi. El Pabellón de Barcelona. Barcelona: Gustavo Gili, 1993
KOOLHAAS, Rem. Delirious New York. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
CAMPO BAEZA, Alberto. Pensar con las manos. Nobuko. 2009
ABROSE Y HARRIS, Bases del diseño RETÍCULAS. Paramón, 2008.
DONDIS, DONIS, La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili, 1985
POTTER, Norman, ¿Qué es un diseñador?. Barcelona: Paidós, 1999.

Páginas web recomendadas:

Metalocus	http://www.metalocus.es/
Arquitectura Viva	http://www.arquitecturaviva.com/
Tectonica Blog	http://tectonicablog.com/
Del Tirador a la Ciudad	http://elpais.com/agr/del_tirador_a_la_ciudad/
Domestica	https://www.domestika.org/
Graffica	https://graffica.info/
Summa	https://summa.es/
Sleepy Days	https://www.sleepydays.es/
Rayitas Azules - DISEÑO EDITORIAL Y TIPOGRAFÍA	https://www.rayitasazules.com/
Design Clever	https://www.designclever.co.uk/
abduzeedo	https://abduzeedo.com/
Mirador	http://www.thisismirador.com/